Realizati o aplicatie de tip Consola care contine o clasa **Vector** si o clasa **Aplicatie**.

Clasa **Vector** va contine:

- un camp privat numit **sir**, tablou unidimensional cu elemente numere naturale

- un camp privat **n**, numar natural care va retine cate elemente are sirul

- o proprietate pentru campul **n,** folosind doar accesorul get

- o proprietate pentru campul **sir**, folosind doar accesorul get

- o metoda privata statica **Interschimbare** care interschimba valorile celor doi parametri (numere naturale)

- o metoda publica **Ordonare** care ordoneaza crescator elementele din campul **sir**, folosind apeluri ale metodei **Interschimbare**

- o metoda publica **Citire** care citeste numarul de elemente si elementele unui vector care vor fi retinute in cele doua campuri ale clasei

- o metoda publica **Scrie** care afiseaza elementele vectorului retinute in campul **sir**

Clasa **Aplicatie** va contine:

- o metoda statica **Invers** care primeste ca parametru un numar natural si intoarce inversul acestuia

- o metoda statica **Palindrom** care primeste ca parametru un numar natural si intoarce true daca numarul dat ca parametru este palindrom si false altfel

- metoda **Main** in care vom avea un obiect de tip **Vector** ale carui informatii vor fi citite de la tastatura. Se vor afisa pe ecran elementele vectorului ordonate crescator si pe rand nou se vor afisa toate elementele palindrom din vector.

**3. (V54SIIpb5)**

